MISE EN PLACE

1. Mélangez les 90 cartes et formez une pioche face cachée (valeur invisible).
   Remarque : lors de la mise en place d'une partie 2 joueurs, vous devez former trois piles face cachée, 1 par couleur : vert, marron et violet. Retirez du jeu 5 cartes aléatoires par pile, puis mélangez les trois piles ensemble pour former un paquet de 75 cartes.
2. Distribuez 2 cartes Saison à chaque joueur, qu'ils peuvent regarder mais gardent secret.
3. Piochez 9 cartes Saison et placez-les face visible pour former 3 colonnes. Les 2e et 3e cartes de chaque colonne sont partiellement recouvertes par les précédentes, afin que toutes les valeurs soient visibles, mais que seule la 1re carte de chaque colonne soit accessible.
4. Piochez 1 carte et placez la face visible au-dessus de la colonne du milieu, sans qu'elle chevauche aucune autre carte, pour former la 1re carte de la pile de défausse.
5. Défaussez les cartes Saison restantes en deux piles placées des deux côtés de la défausse.
6. Placez les 4 cartes Animal **(icône animal visible)** au-dessus de ces piles et placez chaque jeton Animal sur sa carte respective.
7. Prenez 2 Jokers par joueur et placez-les à proximité des pioches Saison.
8. Placez 1 Tableau devant chaque joueur.
9. Placez 1 carte Plume à côté des Jokers et donnez-en 1 à chaque joueur, qu'ils placent devant eux. Remettez les cartes Plume restantes dans la boîte.
10. Déterminez aléatoirement un premier joueur.

EXPLICATION DES CARTES SAISON

1. La couleur indique la saison de la carte :
   Orange - Printemps
   Vert - Été
   Marron - Automne
   Violet - Hiver
2. L'animal correspond toujours à la même saison :
   Loutre - Printemps
   Grenouille - Été
   Écureuil - Automne
   Lapin - Hiver
3. Le chiffre indique la valeur de la carte.
4. Chaque carte d'une valeur donnée possède une illustration unique.

Au recto, chaque carte est associée à l'une des quatre saisons, et possède une valeur. Au verso, chaque carte possède une icône et une couleur représentant une saison. Dans la plupart des cas, le verso est généralement similaire au recto. Cependant, les cartes Printemps sont particulières : aucune carte ne possède de verso Printemps, car celui-ci est camouflé dans les trois autres saisons. Dans ce jeu, vous trouverez 30 verso de chacune des trois saisons suivantes : Été, Automne et Hiver. Parmi celles-ci, il y en a toujours 6 de chaque dont le recto est un Printemps, pour un total de 18 cartes Printemps et 24 de chaque autre saison.

DÉROULEMENT DU TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. À votre tour, exécutez 2 actions parmi les 4 possibles. Vous pouvez exécuter deux fois la même action. Les actions sont détaillées ci-dessous.

OPTION 1 : PIOCHER 2 CARTES FACE CACHÉE

Piochez 2 cartes et ajoutez-les à votre main. Vous pouvez les piocher de la même pile ou de piles différentes. Vous pouvez regarder la 1re carte piochée avant de vous décider.

Remarque : il est possible que la carte piochée soit une carte Printemps, et non le verso indiqué. Vous ne le saurez pas avant d'avoir pioché !

OPTION 2 : PRENDRE 1 CARTE FACE VISIBLE

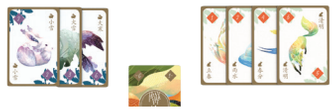
Prenez 1 des deux cartes suivantes et ajoutez-la à votre main :

- La 1re carte face visible d'une des colonnes. Pour piocher cette carte, aucune autre carte ne doit la chevaucher. Puis, s'il n'y a plus de carte sur cette colonne, piochez 3 nouvelles cartes Saison (de la ou des piles de votre choix) et reformez la colonne.
- La 1re carte de la défausse. Si c'était la dernière carte de la défausse, laissez celle-ci vide, elle sera remplie par la suite.

OPTION 3 : POSER DES CARTES

Placez autant de cartes que souhaité de votre main sur votre Tableau, en défaussant d'autres cartes pour payer celles que vous posez. Votre tableau possède 4 angles indiquant des valeurs, et chaque angle ne peut accueillir qu'une seule saison. La 1re carte placée définira la saison associée à cet angle, et chaque saison ne peut être présente qu'une fois sur un Tableau.

ANGLES DES TABLEAUX



Placez votre Tableau à la verticale, angle « -6 » à gauche et « 1- » à droite. Ces numéros indiquent la direction de placement des cartes.
Les cartes placées en « 1- » le sont dans l'ordre croissant et de la gauche vers la droite.
Les cartes placées en « -6 » le sont dans l'ordre décroissant et de la droite vers la gauche. Les cartes doivent se chevaucher de manière à laisser toutes les valeurs visibles et que la carte supérieure de la rangée soit la plus éloignée du Tableau.

Il ne doit jamais y avoir deux cartes de valeurs similaires sur une même rangée.

RÈGLES DE PLACEMENT DES CARTES

Chaque nouvelle carte peut être positionnée au choix :

- À la fin d'une rangée, afin de devenir la carte « du dessus », c'est-à-dire qu'aucune autre carte ne la chevauche.

- Entre deux cartes déjà insérées dans une rangée, y compris entre le Tableau et la carte la plus proche du Tableau.

- En remplacement d'un Joker placé précédemment, dans la mesure où la nouvelle carte correspond à cette place dans la rangée. Déplacez immédiatement le Joker sur un autre angle, en respectant les règles « Prendre et poser 1 Joker » ci-dessous.

Après avoir placé une carte, vous devez défausser 1 ou 2 autres cartes de votre main pour en payer le coût :

DÉFAUSSER 1 CARTE

- Pour toute première carte d'une rangée (sur un angle inoccupé).
- Pour toute carte placée « au-dessus » d'une rangée déjà existante.
- Pour toute carte remplaçant un Joker.

DÉFAUSSER 2 CARTES

- Pour toute carte placée entre 2 cartes déjà existantes ou entre le Tableau et la carte inférieure de la rangée.

OPTION 4 : PRENDRE ET POSER 1 JOKER

Défaussez 2 cartes de votre main pour prendre 1 Joker de la réserve, si disponible. Chaque carte défaussée doit être identique à une carte déjà présente dans l'une des rangées de votre Tableau.

Remarque : vous ne payez ce coût qu'en prenant un Joker de la réserve, pas lors du remplacement d'un Joker déjà présent dans une rangée.

Lorsque vous recevez un Joker, vous devez immédiatement le placer sur une rangée de votre Tableau. Il peut remplacer le nombre de votre choix. Vous pouvez donc le placer dessous, dessus ou au milieu de la rangée. Il est désormais considéré comme un numéro valide de cette rangée. Vous ne pouvez avoir que 1 seul Joker dans une même rangée.

Remarque : les Jokers peuvent être des cartes de valeur 0 ou 7. Ainsi, les rangées peuvent être composées d'un maximum de 7 cartes.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

Après avoir exécuté ses 2 actions, un joueur doit vérifier le nombre de cartes de sa main. Il ne peut avoir plus de 5 cartes Saison en main (sans compter les cartes Plume) et doit donc se défausser si nécessaire.

OBTENIR UN JETON ANIMAL

Le premier joueur à totaliser 3 cartes d'une même Saison sur son Tableau reçoit l'Animal associé à cette Saison. Tout au long de la partie, lorsqu'un autre joueur égalera ou dépassera ce nombre de cartes de cette Saison, l'Animal migrera chez lui. Dans ce cas, le joueur qui a perdu l'Animal pioche 1 carte Plume de la réserve, si disponible.

Remarque : les Jokers placés dans les rangées sont ici comptabilisés comme 1 carte.

Le joueur de droite égale le nombre de cartes Été et récupère la Grenouille.

Chaque jeton Animal possède un pouvoir spécifique qu'il met au service du joueur qui le possède. Les cartes Action indiquent une icône rappelant ces effets. Beaucoup de ces pouvoirs développent des actions spécifiques. Vous devez posséder le jeton Animal avant de débuter l'action pour bénéficier de ses effets.

Grenouille (vert) - Payez 1 carte de moins lors de l'action « Poser des cartes », qu'importe le nombre de cartes placées.

Écureuil (marron) - Piochez 3 cartes au lieu de 2 lors de l'action « Piocher 2 cartes face cachée ».

Lapin (violet) - Prenez 2 cartes lors de l'action « Prendre 1 carte face visible ». Vous les prenez l'une après l'autre, et pouvez varier leur origine (colonne, défausse).

Loutre (orange) - Le joueur peut avoir jusqu'à 8 cartes en main.

JOUER DES CARTES PLUME

Durant votre tour, vous pouvez défausser gratuitement une carte Plume (sur la défausse Plume) afin de recevoir le pouvoir d'un Animal de votre choix pour exécuter **une action** lors de ce tour. Vous pouvez défausser plusieurs cartes Plume lors d'un même tour, mais ne pouvez utiliser qu'une seule fois le pouvoir de chaque Animal.

Remarque : en utilisant le pouvoir de la Loutre, vous pourrez conserver 8 cartes dans votre main à la fin de votre tour.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Une partie s'achève lorsqu'une des deux conditions suivantes a lieu :

- Lorsqu'un joueur complète sa 4e rangée de cartes Saison, la partie s'arrête immédiatement, même s'il n'a pas fini son tour. Une rangée est considérée comme complète lorsqu'elle est composée de 6 cartes, même si l'une d'entre elles est un Joker.
- Lorsqu'une des piles Saison est vidée. Dans ce cas, le joueur actif finit son tour actuel puis exécute gratuitement une action « Prendre et poser 1 Joker » sans avoir à défausser 2 cartes. Enfin, les autres joueurs effectuent un dernier tour et la partie s'achève.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, chaque joueur comptabilise ses points selon les règles suivantes :

1. +1 point par carte pour la plus longue suite ininterrompue de cartes Saison de chaque Saison. Ici, les Jokers sont comptabilisés comme les cartes qu'ils remplacent.
2. +2 points par jeton Animal possédé.
3. -2 points par angle de Tableau laissé vide, sans carte Saison.

Le joueur possédant le plus de points est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes l'emporte. S'il y a encore égalité, le joueur possédant le plus de Jokers sur son Tableau l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire.

Exemple : 3 + 2 + 2 + 1 + 3 - 2 = 9

RÈGLES DE LA VERSION SOLO

Dans la version solo de ***15 Days***, vous jouerez contre un adversaire artificiel, l'Automa. Pour l'emporter, vous devrez gagner plus de points de victoire que lui.

MISE EN PLACE SOLO

Suivez la mise en place multijoueur, en appliquant les changements suivants :

1. Mettez la partie en place pour 4 joueurs (utilisez les 90 cartes Saison et les 8 Jokers).
2. Prenez 2 Tableaux, 1 pour vous et 1 pour l'Automa, que vous posez à portée de main.
3. Remettez les cartes Plume dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE SOLO

Vous et l'Automa jouerez à tour de rôle. Vous êtes le premier joueur.

Votre tour est identique au déroulement d'une partie multijoueur, à l'exception de l'action « Prendre 1 carte face visible » : exécutez cette action selon les règles multijoueurs, mais défaussez la 1re carte d'une des colonnes après en avoir pris une. Si cette action vous mène à vider une colonne, remplissez-la comme expliqué dans les règles multijoueurs.

Au tour de l'Automa, exécutez les actions suivantes :

1. Piochez 3 cartes face cachée, l'une après l'autre, en changeant de pile si désiré.
2. Choisissez 1 des 3 cartes Saison piochées et défaussez-la.
3. Placez les 2 cartes restantes sur leurs angles respectifs du Tableau de l'Automa. Si le Tableau ne possède pas encore de carte de cette Saison, placez-la sur un nouvel angle. **Chez l'Automa, les cartes n'ont pas à être placées dans l'ordre.** Si l'Automa essaie de placer une carte identique à une autre déjà en place, retirez la nouvelle du jeu au lieu de la placer.
   Si 2 cartes sont ainsi retirées du jeu lors d'un même tour, l'Automa pioche un Joker de la réserve et le place à proximité du Tableau (il ne place jamais de Joker sur son Tableau).

Puis, c'est à nouveau à votre tour.

JETON ANIMAL

Vous et l'Automa obtiendrez et perdrez les jetons Animal de manière similaire à une partie multijoueur.

Les effets des jetons Animal sont similaires à une partie multijoueur. Lorsque l'Automa obtient un Animal, retournez la carte correspondante côté Automa (icône fleur). L'effet change, et la partie devient plus ardue pour vous. Si vous récupérez une carte Animal de l'Automa, retournez à nouveau la carte pour revenir à l'effet standard. Les différents effets pour l'Automa sont les suivants :

Grenouille (vert) - Payez 1 carte de plus lors de l'action « Poser des cartes », qu'importe le nombre de cartes posées.

Écureuil (marron) - Durant le tour de l'Automa, ne défaussez pas 1 des 3 cartes. Il essaiera donc d'en placer 3 au lieu de 2.

Lapin (violet) - Si vous prenez une carte d'une colonne lors de l'action « Prendre 1 carte face visible », la carte suivante est donnée à l'Automa et placée sur son Tableau selon les règles en vigueur, au lieu d'être défaussée.

Loutre (orange) - L'Automa prend 1 Joker à chaque fois qu'il doit retirer 1 carte du jeu (au lieu de 2) car celle-ci est identique à une autre déjà présente sur son Tableau.

FIN DE PARTIE

La partie se termine selon les mêmes conditions qu'une partie multijoueur. Une rangée du Tableau de l'Automa est considérée comme complète lorsque 6 cartes de valeurs différentes y sont présentes, qu'importe leur ordre. Si l'Automa possède 1 rangée complète, vous perdez immédiatement la partie. Si une pile Saison est vidée au cours du tour de l'Automa, il reçoit 1 Joker après son tour puis vous jouez encore un tour et la partie s'achève.

DÉCOMPTE DES SCORES

Calculez vos points en vous basant sur les règles multijoueurs.

L'Automa calcule son score de la manière suivante :

• +1 point par carte Saison placée sur son Tableau, même en désordre.

- +2 points par jeton Animal possédé.
- +3 points par paire de 2 Jokers possédée.

Le joueur possédant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, vous êtes déclaré vainqueur !

Exemple :
4 + 2 + 2 + 1 + 4 + 3 + 3 + 1 = 20

D'étranges phénomènes naturels sont apparus ces derniers temps, les saisons semblent perturbées et les animaux migrent dans la mauvaise direction. Les 24 phases solaires traditionnelles d'Asie orientale sont désynchronisées. Il vous faudra réaligner les saisons afin de permettre au soleil de reprendre sa course et rétablir l'ordre parmi les êtres vivants.

À PROPOS DU JEU

15 Days est un jeu de séries de cartes où 1 à 4 joueurs s'affrontent pour rétablir l'ordre parmi les saisons avec l'aide de la faune sauvage.

CONTENU DE LA BOÎTE

90 cartes Saison (30 vertes, 30 marrons et 30 bleues)

5 cartes Plume

8 Jokers

4 jetons Animal en bois

4 cartes Tableau

4 cartes Animal

CRÉDITS

Mécanique : Francesco Testini
Illustrations : Cinyee Chiu
Éditeur : ThunderGryph Games
Direction du projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Superviseur : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Relecture des règles : Cristina Aguirre Bisi
Graphisme : Daniel Tosco, Karen Poon & Luis Francisco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Avec le soutien de : Cristina Bisi et Luis González

LANGUES DISPONIBLES

Livret numérique disponible à thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.